ES

Pot de Vin

Corren tiempos inciertos. Desde el golpe de estado ha habido un vacío de poder. Todo el mundo, desde la más alta aristocracia hasta los jefes de las pandillas callejeras, pugnan por ganarse el favor de los gremios. Pero no es fácil. Exige sobornar, hacer tejemanejes y relacionarse con las cuatro figuras más poderosas e influyentes de la ciudad. Saber cuándo golpear requiere astucia y prudencia. Las noticias viajan rápido y ningún gremio desea tener mala reputación… ¡A menos, claro está, que puedan sacar beneficio de ello!

En Pot-de-Vin, el objetivo es coleccionar conjuntos de símbolos de distintos Gremios, ganando rondas y reclamando las cartas de tus oponentes. Reúne la cantidad correcta de símbolos para ganar la mayor puntuación posible. Los Jokers se pueden añadir a un gremio de tu elección, pero cuidado con el Pot-de-Vin (13); si no los coleccionas todos, te penalizarán al final de la partida.

Componentes

64 cartas, divididas de la siguiente manera:

52 cartas distribuidas entre 4 personajes que se denominan Cartas de Personaje y representan a 4 influyentes dignatarios:

Aldo

Pietra

Enzo

Ugo

En este mazo de 52 cartas encontrarás:
6 Gremios, que aparecen en las cartas numeradas del 4 al 12;

Gremio de los Nobles

Gremio de los Artistas

Gremio de los Mercaderes

Gremio de los Obreros

Gremio de los Caballeros

Gremio de los Asesinos

16 cartas Neutrales, con los números del 1 al 3 y 13;

Carta ?
(Carta del Joker, valor 1)

Carta +2
(Carta de Bonus, valor 2)

Carta -2
(Carta de Penalización, valor 3)

Carta de Pot-de-Vin
(es la carta más alta, valor 13)

6 Cartas de Ayuda

6 Cartas de Tesoro

1 Tablero de Juego

24 Gemas de Soborno

1 Libreta de Puntuación

Preparación

(para 3 a 5 jugadores / ver página 4 para las reglas de 6 jugadores)

Cada jugador toma un determinado número de Gemas de Soborno, según indica la Tabla de Juego.

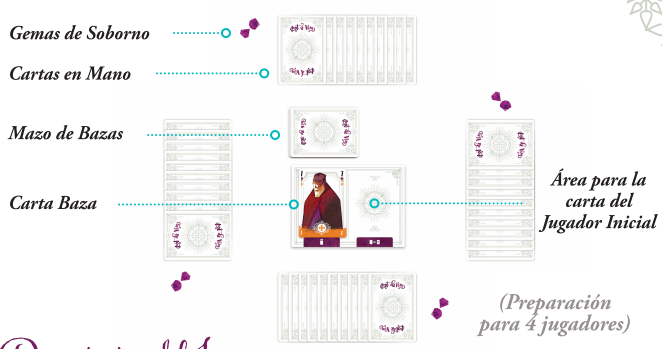
Baraja las 52 cartas y coloca en el centro de la mesa tantas como indique la Tabla de Juego según el número de jugadores. Ese será el mazo de robo (llamado *Mazo de Bazas)*, que determina el número de rondas que tendrá el juego.

Revela la carta superior del Mazo de Bazas; será la Baza para la primera ronda.

El resto de cartas se reparten a los jugadores siguiendo las indicaciones de la Tabla de Juego.

TABLA DE JUEGO

Número de jugadores	*Número de cartas en el Mazo de Bazas*	*Número de cartas que se reparten a cada jugador*	*Número de Gemas de Soborno para cada jugador*
3	**16**	**12**	**4**
4	**12**	**10**	**2**
5	**12**	**8**	**4**



Descripción del Juego

El número de rondas depende del número de cartas en el Mazo de Bazas. En la primera ronda, elige al Jugador Inicial de manera aleatoria. En las siguientes rondas, el Jugador Inicial será el que ganó la ronda anterior.

En cada ronda, el Jugador Inicial debe elegir y jugar una carta de su mano; y termina su turno. Después, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj debe elegir una de las de siguientes acciones:

Jugar una Gema de Soborno y pasar su turno.
Si elige esta opción, no juega cartas de su mano esa ronda. Si no le quedan Gemas de Soborno, no puede elegir esta acción.

Jugar una carta del mismo personaje que el Jugador Inicial.
Si el jugador elige jugar una carta, **DEBE ser del mismo personaje que haya jugador el Jugador Inicial** *(la primera carta jugada)*. Si no tiene cartas de ese mismo personaje, puede jugar cualquier otra carta.

La ronda continúa, siempre en el sentido de las agujas del reloj, hasta que todos los jugadores han jugado su turno *(pasando o jugando una carta)*. Cuando todos han realizado su acción, acaba la ronda.

En cada ronda, la carta revelada en el centro de la mesa del Mazo de Bazas determina qué personaje es la Baza para esa ronda. Cuando se juega, el Personaje Baza gana a cualquier otra carta de los otros tres personajes.

Resuelve ahora qué personaje ha ganado la ronda:

1. **En el caso de que los jugadores solo hayan jugado cartas del mismo personaje que el Jugador Inicial,** el ganador de esta ronda es el jugador que haya jugado la carta con el valor más alto.
2. **En el caso de que los jugadores hayan jugado otras cartas de personaje,** pero ninguna sea el Personaje Baza de la ronda, el ganador es el personaje que haya jugado la carta de personaje del Jugador Inicial con el valor más alto.
3. **En el caso de que los jugadores hayan jugador otras cartas de personaje,** incluido el Personaje Baza de la ronda, el ganador es el personaje que haya jugado la carta de Personaje Baza con el valor más alto.

El ganador de la ronda obtiene todas las cartas y Gemas de Soborno que se han jugado en la ronda, incluidas sus propias cartas, las cartas de los otros jugadores y la carta Baza que se reveló esa ronda del Mazo de Bazas. El jugador que ha ganado recoge todas las cartas y las coloca boca arriba delante de él, giradas 180º y separadas en columnas según el color y símbolos de los gremios representados en ellas. Si se jugaron Gemas de Soborno esa ronda, el ganador las coloca sobre la carta de Tesoro.

Todas las cartas Neutrales, incluidos los Jokers, los Pot-de-Vin (13) y las cartas de +2 y -2, se mantienen en una columna separada.

Después de que el ganador de la ronda ordene las cartas que ha obtenido, se revela una nueva carta del Mazo de Bazas; el personaje que salga será la Baza para la siguiente ronda.

El ganador de la ronda se convierte en el nuevo Jugador Inicial y arranca una nueva ronda.

Si los jugadores no tienen cartas en la mano, las Gemas de Soborno que queden se eliminan del juego.

Si el jugador que gane la ronda no tiene más cartas, el nuevo Jugador Inicial será el jugador al que le corresponda el siguiente turno.

Final de la Partida

La partida acaba cuando se agota el Mazo de Bazas.

Los jugadores que tengan cartas Joker deben colocarlas en una columna de su elección, siguiendo estas reglas:

Las cartas Joker no se pueden poner en la columna de cartas Neutrales. Colócalas en tus Gremios según encajen.

Un Gremio nunca puede tener más de una carta Joker.

Las cartas Joker no pueden formar una columna de un determinado Gremio que contenga solo cartas Joker.

Las cartas Joker que no se puedan colocar debido a estas restricciones se descartan.

Puntuación

Cada jugador cuenta sus puntos de victoria de cada tipo de Gremio, tal y como se describe en la siguiente tabla o en las cartas de Puntuación.

CARTAS	PUNTOS DE VICTORIA
1 Símbolo de Gremio	1
2 Símbolos de Gremio idénticos	3
3 Símbolos de Gremio idénticos	6
4 Símbolos de Gremio idénticos	-1
5 Símbolos de Gremio idénticos	-3
6 Símbolos de Gremio idénticos	-6
7 Símbolos de Gremio idénticos	10
8 Símbolos de Gremio idénticos	15

Después de esto, añade o resta los puntos de tus cartas Neutrales de Bonus y de Pot-de-Vin, como se describe en la siguiente tabla:

CARTAS	PUNTOS DE VICTORIA
1 Pot-de-Vin	-1
2 Pot-de-Vin	-3
3 Pot-de-Vin	-6
4 Pot-de-Vin	10

Finalmente, suma 1 Punto de Victoria por cada Gema de Soborno que haya sobre tu carta de Tesoro.

Gana el jugador que tenga más Puntos de Victoria. En caso de empate, gana el jugador que tenga más cartas. Si persiste el empate, gana el jugador que tenga más Gemas de Soborno. Si pese a todo no se resuelve el empate, se comparte la victoria.

Juego por Equipos

(Recomendado para partidas con cuatro o más jugadores experimentados)

En una partida con 4 jugadores se forman dos equipos. En partidas de 6 jugadores, se hacen tres equipos.

Los jugadores se sientan en la mesa de manera que los componentes de un mismo equipo jueguen de manera alterna (es decir, que dos jugadores de un mismo equipo no jueguen uno detrás del otro).

El ganador de la ronda toma sus cartas y las coloca en su área de juego. No puede añadir cartas a la zona de juego de sus compañeros de equipo, que ordenan sus cartas en sus propias áreas de juego.

Al final de la partida, si los jugadores de un mismo equipo tienen una columna de un mismo Gremio, solo puntúa la columna con el menor número de símbolos. Las cartas Joker se añaden después de que se decida qué columna puntúa.

Puntuación de equipo** = +1 +3 +1 -3 +6 +2 = **10

El resto de reglas y normas de puntuación son las mismas que las del juego normal.

Partidas con Seis Jugadores

En una partida con 6 jugadores se forman 3 equipos.
Elige al Jugador Inicial de manera aleatoria durante la preparación de la partida.

Baraja las 52 Cartas de Personaje y reparte 8 cartas a los tres primeros jugadores en la primera ronda; y 9 cartas al resto de jugadores.

El resto de cartas se descartan en secreto y forman el Mazo de Bazas en el centro de la mesa.

Reparte 4 Gemas de Soborno a cada jugador.

Los tres jugadores que recibieron 9 cartas revisan su mano y, en secreto, descartan cada uno una carta y la ponen en el Mazo de Bazas.

Baraja el Mazo de Bazas y revela la carta superior; esa será la Baza para la primera ronda.

Cuando un jugador gana una ronda, toma todas las cartas jugadas, incluyendo las suyas propias, pero no toma la carta Baza. Esta carta se deja en el centro de la mesa. Acto seguido, se revela la siguiente carta del Mazo de Bazas y se pone encima de la que había en la mesa; esta será la Baza para la nueva ronda.

Cuando el Mazo de Bazas se agota, se recogen todas las cartas de Baza, se barajan y se forma un nuevo Mazo de Bazas. Esto sucederá al inicio de las rondas quinta y novena.

La partida termina cuando el Mazo de Bazas se agota por tercera vez; es decir, después de 12 rondas.

Las reglas para puntuar al final de la partida son las mismas que en las partidas por equipos a cuatro jugadores.

Créditos

Diseñador del Juego: Warny Marcano y Fel Barros
Ilustrador: Weberson Santiago
Diseño Gráfico: Luis Francisco

Edición en Español por Tcg factory

Traducción: Rubén Asensio Díaz
Revisión de traducción: José David Ortega
Página Web: www.tcgfactory.com

Editorial: ThunderGryph Games
Jefe de Producción: Gonzalo Aguirre Bisi
Mockups: Erick Rafael Tosco
Diseño Gráfico: Daniel Oswaldo Tosco
Coordinador del Proyecto: José David Ortega
Página Web: www.thundergryph.com

**© 2017 ThunderGryph Games,
Todos los derechos Reservados.**